



Bedienungsanleitung





Liebe Eltern,

wir von **VTech®** *sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Pädagogen bei uns sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Produkt aus unserer Reihe* ***V.Smile® - Das Lernspiel-System*** *gekauft. Unsere* ***V.Smile®*** *Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten-, Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit klassischen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt. Die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen Ihres Kindes können durch die verschiedenen Lernspiele gesteigert werden.*

Die individuelle Gestaltung der ***V.Smile®*** *Produkte, die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!*

Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Kind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit Lernen in der Schule leichter fällt.

Ihrem Kind und Ihnen wünscht **VTech®** *viel Spaß beim Spielen und Lernen!*

Mehr Informationen zu **VTech®** *und weiteren* **VTech®** *Lernspielprodukten finden Sie unter:* ***www.vtech.de***

EINLEITUNG

Eine Gruppe von Schurken belagert Metropolis™. Sie bedrohen die Sicherheit der Bürger! Um die Stadt von den Schurken zu befreien, muss Superman™ die Verbrecher so schnell wie möglich einfangen und gleichzeitig die Bewohner von Metropolis™ vor angreifenden Robotern, Feuer im Einkaufscenter und anderen gefährlichen Dingen bewahren. Erleben Sie gemeinsam mit Superman™ spannende Herausforderungen, knifflige Aufgaben und vieles mehr! Für abwechslungsreichen Spielspaß sorgen zwei verschiedene Spielvarianten. Im **Abenteuer-Modus** und im **Lernspiel-Modus** werden Lernthemen wie räumliches Denken, Buchstabieren, Zuordnung von Gegenständen behandelt sowie das logische Denken gefördert. Der **2-Spieler-Modus** sorgt für ein gemeinschaftliches Lern- und Spielvergnügen mit Freunden. **Zwei Schwierigkeitsstufen** bieten lang anhaltenden Spielspaß und steigern das Selbstvertrauen Ihres Kindes.

Überzeugen Sie sich selbst und helfen Sie Superman™ Metropolis™ wieder in eine sichere Stadt zu verwandeln. Wir von **VTech®** wünschen Ihnen viel Spaß beim Spielen und Lernen.



INHALT DER PACKUNG

- **V.Smile® Lernspiel Superman™ - Der Superheld**
- Bedienungsanleitung mit Garantiekarte

Warn- und Sicherheitshinweise:

Alle Verpackungsmaterialien wie z. B. Bänder, Plastikhalterungen und -folien, Draht und Karton sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.

Untersuchen Sie das Spielzeug regelmäßig auf mögliche Schäden. Öffnen Sie es niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal durchgeführt werden.

ENERGIEVERSORGUNG

Die **V.Smile® Lernspiel-Kassette** benötigt keine Batterien. Diese Lernspiel-Kassette wird nur über die **V.Smile® Lernkonsole/Pocket** mit Strom versorgt.

SPIELBEGINN

SCHRITT 1: AUSWAHL DES SPIELMODUS UND SPIELMÖGLICHKEITEN

Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben oder nach unten, um einen Spielmodus auszuwählen. Drücken Sie die **OK-Taste** des Joysticks/Joypads, um Ihre Auswahl zu bestätigen



Lernabenteuer

In diesem Spielmodus begleiten Sie Superman™ auf seiner Mission Metropolis™ zu retten. Dabei haben Sie die Möglichkeit, die Lernabenteuer als Abenteuerspiel oder Einzelspiel zu spielen.

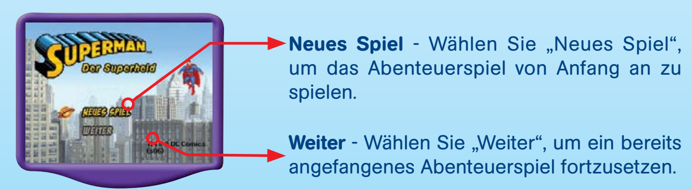


Abenteuerspiel - Im Abenteuerspiel führt Sie Superman™ nacheinander durch die Spiele.

Einzelspiel - Hier können Sie individuell eines der vier Abenteuerspiele auswählen.

Abenteuerspiel

Wenn Sie die **V.Smile®** **Lernkonsole/Pocket** ausschalten, wird der aktuelle Spielstand des Abenteuerspiels gespeichert. Um das Abenteuer an der Stelle fortzusetzen, an der Sie es beendet haben, schalten Sie die **V.Smile®** **Lernkonsole/Pocket** wieder ein und wählen im Menü des Abenteuerspiels „Weiter“.
Hinweis: Bitte beachten Sie, dass das Spiel nur dann fortgesetzt werden kann, wenn die Lernspiel-Kassette in der **V.Smile®** **Lernkonsole/Pocket** eingesteckt bleibt und die Stromversorgung zur **V.Smile®** **Lernkonsole/Pocket** nicht unterbrochen wird.



Einzelspiel

Im Menü Einzelspiel können Sie je nach Wunsch eines der Abenteuerspiele auswählen. Bewegen Sie den Joystick/Joypad, um ein Spiel auszuwählen und drücken Sie die **OK-Taste** zur Bestätigung.



Lernspiele

Im Menü **Lernspiele** können Sie frei wählen, welches der vier Lernspiele Sie erleben möchten. Dabei steht jedes Lernspiel für ein bestimmtes Lernziel. Bewegen Sie den Joystick/Joypad, um ein Spiel auszuwählen und drücken Sie die **OK-Taste** zur Bestätigung.



Einstellungen

In diesem Menü können Sie verschiedene Spieleinstellungen auswählen. Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben oder unten, um zwischen den drei Menüpunkten (Musik, Spieler oder Spielstufe) zu wählen. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Auswahl zu bestätigen. Ebenso können Sie zu jeder Zeit die Ende-Taste drücken, um zum vorherigen Menü zu gelangen.



Hinweis: Der 2-Spieler-Modus ist nur bei den **V.Smile® Lernkonsolen** mit einem zweiten Joystick spielbar.

SCHRITT 2: SPIELSTART

- Für den Modus „Lernabenteuer“ wählen Sie bitte das Feld „Lernabenteuer“ aus.
- Für den Modus „Lernspiele“ wählen Sie bitte das Feld „Lernspiele“ aus.

ZUSATZFUNKTIONEN

Hilfe-Taste

Drücken Sie die **Hilfe-Taste**, damit Anweisungen wiederholt werden oder um Hinweise zu bekommen, die zur Lösung der Aufgaben nützlich sind.

Ende-Taste



Wenn Sie die **Ende-Taste** während des Spiels betätigen, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich verlassen möchten. Wenn dies der Fall ist, wählen Sie die Antwort „√“. Wählen Sie „X“, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.

Das mehrmalige Drücken der Ende-Taste ermöglicht Ihnen auch, in das gewünschte Untermenü oder Hauptmenü zu gelangen.

Lernspiel-Taste



Drücken Sie die **Lernspiel-Taste** während des Spiels, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das aktuelle Spiel wirklich verlassen möchten. Sie gelangen direkt in das Menü Lernspiele, wenn Sie die Frage mit „√“. beantworten. Wählen Sie Sie „X“, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.

SPIELE

Lerninhalte

Lernabenteuer		**Lerninhalt**
Stufe 1	Feuerrettung	Hand/Auge-Koordination
- Minispiel	Reparatur des Sicherungskastens	Wissen über einfache physikalische Gesetze
Stufe 2	Angriff der Roboter	Hand/Auge-Koordination
- Minispiel 1	Roboter-Signal	Buchstabieren
- Minispiel 2	Highway-Reparatur	Hand/Auge-Koordination
Stufe 3	Lufteinsatz	räumliches Denken
- Minispiel	Auto/Boots-Jagd	Zuordnung von Objekten
Stufe 4	Kunstschätze	Hand/Auge-Koordination
- Minispiel	Kunstschätze-Lift	Problemlösung

Lernspiele		**Lerninhalt**
Spiel 1	Mathe-Zug	Mathematik
Spiel 2	Vermisste Personen	Leseverständnis & Zuordnung
Spiel 3	Straßenreparatur	Problemlösung
Spiel 4	Reporterbericht	Gedächtnistraining

LERNABENTEUER

Grundlegende Bedienung des Joysticks/Joypads

←	nach links gehen
→	nach rechts gehen
↓	nach unten gehen, in die Hocke gehen
↑	nach oben gehen
OK-Taste	Springen/Auswahl/Bestätigung der Auswahl

Besonderheiten der Bedienung von Joystick/Joypad

↗	Bewegung in diese Richtung, in den Spielen „Angriff der Roboter“ und „Lufteinsatz“
↙	Bewegung in diese Richtung, in den Spielen „Angriff der Roboter“ und „Lufteinsatz“
↖	Bewegung in diese Richtung, in den Spielen „Angriff der Roboter“ und „Lufteinsatz“
↘	Bewegung in diese Richtung, in den Spielen „Angriff der Roboter“ und „Lufteinsatz“
OK-Taste	Springen/Auswahl/Bestätigung der Auswahl

Lernabenteuer

Wenn Sie diese Lernspiel-Kassette das erste Mal spielen oder „Neues Spiel“ gewählt haben, werden Sie aufgefordert Ihre Spieleinstellungen zu wählen. (Voreingestellt ist automatisch die einfache Schwierigkeitsstufe und der 1-Spieler-Modus).

Hinweis: Der 2-Spieler-Modus ist im Lernabenteuer nicht verfügbar.

Wenn Sie „weiter“ gewählt haben, werden automatisch die voreingestellten Einstellungen des Spieles wirksam.

Erklärung der Bildschirmanzeige

Zu Beginn eines Abenteuerspiels erscheint ein Bildschirm. Hier werden die Tasten, welche indem jeweiligen Spiel benötigt werden sowie die Spieleinstellungen erklärt.

Lernabenteuer – Energieanzeige

In jedem Abenteuerspiel wird an der Energieleiste, links oben am Bildschirm, angezeigt, wie viel Energie und Leben die Spielfigur noch hat.

Lernabenteuer – Punktestand

In jedem Abenteuerspiel wird der momentane Punktestand angezeigt.

Feuerrettung

Spielverlauf



Die Polizei von Metropolis benötigt die Hilfe von Superman™, um das Feuer im Einkaufscenter zu löschen und die sich noch darin befindlichen Personen zu retten. Hilf Superman™ seinen Eisatem zu benutzen, um das Feuer zu löschen. Repariere die Sicherungskästen der Tore, indem du den passenden Gegenstand wählst, der den Stromkreis wieder verbindet. Bewege den Joystick/ Joypad, um Superman™ zu bewegen und vermeide Hindernisse. Drück auf die **OK-Taste**, um Superman™ hoch springen zu lassen. Drück auf die rote oder grüne Taste am Joystick/Joypad, um das Feuer zu löschen. Sammle auf dem Weg durch das Einkaufscenter möglichst viele Bonuspunkte ein.

Lerninhalte: Hand/Auge-Koordination, Wissen über einfach physikalische Gesetze

 **Leicht**: kürzerer Weg mit weniger Hindernissen; 2 Antwortmöglichkeiten bei der Reparatur des Sicherungskastens

Schwer: längerer Weg mit mehr Hindernissen; 4 Antwortmöglichkeiten bei der Reparatur des Sicherungskastens

SPIELE

Minispiel: Reparatur des Sicherungskastens

Spielverlauf

Der Sicherungskasten der das Tor öffnet ist kaputt. Hilf Superman™ einen Gegenstand auszuwählen, der Strom leiten kann, um so den Stromkreislauf wieder herzustellen und das Tor zu öffnen. Benutze den Joystick/Joypad, um einen Gegenstand auszuwählen und lass Superman™ auf die Schaltfläche treten, um das Tor zu öffnen.



Angriff der Roboter

Spielverlauf

Hilf Superman™ eine Gruppe von angreifenden Robotern aufzuhalten. Benutze den Joystick/ Joypad, um Superman™ zu bewegen und drück auf die **OK-Taste**, um den Superhelden fliegen oder landen zu lassen. Manchmal musst du Superman™ helfen, eine Straßenkreuzung wieder frei zu machen für Fahrzeuge, indem du die LKW's zur Seite schiebst.



Lerninhalte: **Hand/Auge-Koordination, Buchstabieren**

 **Leicht**: weniger Hindernisse; weniger Roboter im Spiel Roboter-Signal

 **Schwer**: mehr Hindernisse; mehr Roboter im Spiel Roboter-Signal

Minispiel 1: Roboter-Signal

Spielverlauf

Hilf Superman™ den Roboter zu finden, der den angezeigten Gegenstand, am oberen Bildschirmrand, angreift. Wenn du den Roboter findest, der den fehlenden Buchstaben des angezeigten Wortes hat, benutze den Hitzeblick von Superman™, um den Roboter aufzuhalten.



SPIELE

Minispiel 2: Highway-Reparatur

Spielverlauf



Superman™ benötigt Hilfe, um die Straße zu reparieren. Es befinden sich riesige Schlaglöcher im Asphalt. Hilf Superman™ die Steine in die passenden Schlaglöcher einzufügen. Drück auf die **OK-Taste**, um einen Pflasterstein abzulegen oder aufzunehmen. Pass auf, die Pflastersteine und Schlaglöcher sind unterschiedlich groß.

Lufteinsatz

Spielverlauf



Finde die Verbrecher in ihren Verstecken, indem du Superman™ zu den angezeigten Koordinaten am oberen Bildschirmrand fliegst. Benutze den Joystick/Joypad, um ans Ziel zu kommen. Drück auf die **OK-Taste**, um Superman™ schneller fliegen zu lassen.

Lerninhalte: räumliches Denken, Zuordnung von Objekten

 **Leicht**: weniger Hindernisse; keine Attrappen-Autos/-Boote bei der Verfolgungsjagd

 **Schwer**: mehr Hindernisse; Attrappen-Autos/-Boote sind bei der Verfolgungsjagd vorhanden

Minispiel: Auto-/Boots-Jagd

Spielverlauf



Nachdem Superman™ die Verbrecher in ihrem Geheimversteck aufgespürt hat, muss er sie noch einfangen. Benutze den Joystick/Joypad, um das gesuchte Objekt zu markieren und drück auf die **OK-Taste**, um es einzufangen. Die gesuchten Objekte werden am oberen, rechten Bildschirmrand angezeigt und können wahlweise Autos, Boote oder Gebäude sein.

Kunstschätze

Spielverlauf

Einige Meisterwerke der Kunst sind von den Verbrechern gestohlen und in einer Lagerhalle versteckt worden. Hilf Superman™ die Kunstschätze aufzustöbern und zurück zum Museum zu bringen. Achte auf die Roboter, die Superman™ aufhalten wollen! Drück auf die **OK-Taste**, um den Hitzeblick von Superman™ zu benutzen und die Roboter zu stoppen.



Lerninhalte: Hand/Auge-Koordination, Zuordnung

 **Leicht**: weniger Hindernisse; 4 Container für den Kunstschätze-Lift

 **Schwer**: mehr Hindernisse; 6 Container für den Kunstschätze-Lift

Minispiel: Kunstschätze-Lift

Spielverlauf

Hilf Superman™ seinen Röntgenblick zu benutzen, um die gesuchten Kunstwerke zu finden, welche in verschiedenen Containern versteckt sind. Benutze den Joystick/Joypad, um in alle Container hineinzusehen und drück auf die **OK-Taste**, wenn du den gesuchten Gegenstand in einem der Container gefunden hast. Jetzt musst du Superman™ noch helfen, die Kiste in Sicherheit zu bringen. Drück auf die **OK-Taste**, um einen Container hochzuheben oder abzustellen. Tue dies so lange bis die Kiste mit dem gesuchten Kunstwerk frei steht, und bringe sie dann schnell in Sicherheit.



LERNSPIELE

Möglichkeiten der Spielauswahl

Im Menü Lernspiele können Sie frei wählen, welches Lernspiel Sie spielen möchten. Wählen Sie das gewünschte Lernspiel aus und drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Auswahl zu bestätigen.



SPIELE

Erklärung der Bildschirmanzeige

Zu Beginn eines Lernspieles erscheint ein Bildschirm, worauf die Tasten, welche in dem jeweiligen Spiel benötigt werden und die Spieleinstellungen erklärt werden.

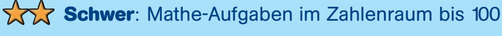
Mathe-Zug

Spielverlauf

Hilf Superman™ den Zug anzuhalten, bevor er aufprallt. Löse dazu die Matheaufgabe die am oberen Bildschirmrand steht, indem du den Joystick/Joypad auf die richtige Zahl bewegst oder du die passende farbige Taste des Joysticks/ Joypads drückst.



Lerninhalt: Mathematik



Leicht: Mathe-Aufgaben im Zahlenraum bis 20

Schwer: Mathe-Aufgaben im Zahlenraum bis 100

Vermisste Personen

Spielverlauf

Superman™ muss der Polizei helfen, die vermissten Personen zu finden. Lies die Beschreibung am Bildschirm aufmerksam durch und finde die Person, die auf die Beschreibung passt. Benutze den Joystick/Joypad, um den Zeiger auf die passende Person zu bewegen und drück auf die **OK-Taste** zur Bestätigung.



Lerninhalte: Leseverständnis und Zuordnung

Leicht: kurze Beschreibungen von vermissten Personen

Schwer: längere Beschreibungen von vermissten Personen

Straßenreparatur

Spielverlauf



Hilf Superman™ die Straße so zu reparieren, dass die Fahrzeuge zu ihrem Platz fahren können. Finde heraus, welches Fahrzeug wohin muss und platziere dementsprechend die Metallplatten auf den Schlaglöchern. Bewege den Joystick/Joypad, um die Metallplatte an die passende Stelle zu bringen und drück auf die **OK-Taste**, um die Metallplatte aufzuheben oder abzulegen.

Lerninhalt: Problemlösung

☆ **Leicht**: kleinerer Ausschnitt auf der Karte

☆☆ **Schwer**: größerer Ausschnitt auf der Karte

Reporterbericht

Spielverlauf



Der Daily Planet Reporter Clark Kent benötigt deine Hilfe, um einen Bericht über Superman™ zu erstellen. Beobachte genau den Film und beantworte danach die Fragen zum Film, indem du die Lücken der Sätze füllst. Drück auf die farbigen Tasten des Joysticks/Joypads, um die fehlenden Wörter einzufügen.

Lerninhalt: Gedächtnistraining

☆ **Leicht**: leichte Fragen zum gezeigten Film

☆☆ **Schwer**: schwierigere Fragen zum gezeigten Film

PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Setzen Sie das Spielzeug niemals für längere Zeit der direkten Sonneneinstrahlung aus und lassen Sie es nie in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Lassen Sie das Lernspielzeug bitte nicht herunterfallen und öffnen Sie es nicht.
4. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

EMPFEHLUNG

Wir von **VTech®** empfehlen den Eltern, die Kinder gerade in der Einführungsphase nicht mit der **V.Smile® Lernkonsole** alleine spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentration und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Fernsehgeräts zu Übermüdung führen kann.

Wir empfehlen daher, während des Spiels einen möglichst großen Abstand zum Fernsehgerät zu wählen und eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.

PROBLEMLÖSUNG

Bitte schalten Sie die **V.Smile® Lernkonsole** zum Einstecken bzw. Herausnehmen der Lernspiel-Kassette aus. Sollten Sie diesen Hinweis nicht beachten, kann dies zu Fehlfunktionen bzw. zum Defekt der **V.Smile® Lernkonsole** führen. Bei einer Fehlfunktion reagiert die **V.Smile® Lernkonsole** weder auf das Ein- noch auf das Ausschalten. Unterbrechen Sie dann für kurze Zeit die Stromzufuhr zur **V.Smile® Lernkonsole** (Entfernen von Batterien und Netzteil).

HINWEIS

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech®** sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen – unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

Hinweise zum Umweltschutz

Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer gemäß ElektroG bzw. der EU-Richtline RoHS nicht über den normalen Hausabfall entsorgt werden, sondern muss an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.

Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt.

Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12 € /Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereit zu halten:

- **Name des Produkts oder ggf. die Artikel-Nummer**
- **Beschreibung des Problems**
- **Kaufdatum**

Garantie- und Reklamationsfälle / Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

Schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse für Anfragen und Hinweise.

Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech®** Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn

- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: ______________________________

Produktname: ______________________________

Absender:

Name: ______________________________

Straße: ______________________________

PLZ: ________________ Ort: ________________

Telefon: ______________________________

________________ ________________

Kaufdatum Stempel des Händlers

Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeugs von **VTech®**, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

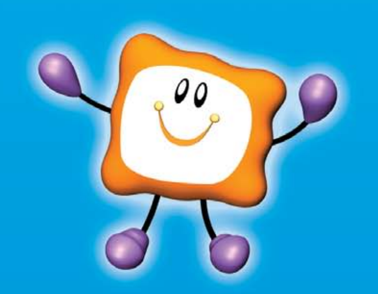
Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum.
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei Problemen oder Fragen wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH
Kundenservice
Martinstr. 5
D-70794 Filderstadt
E-Mail: **info@vtech.de**
Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12€/Min.)





In China gedruckt
91-02088-456 ㊕